LIVRET MODE D'EMPLOI DU CÉDÉROM

VERSION ECOLE

de la Maternelle au CM2 4-11 ans

HECTOR APPRENDS MOI À PORTER SECOURS

Cédérom d'éducation aux gestes de premiers secours à destination des cycles 1, 2 et 3 de l'école primaire.



LE MULTIMÉDIA AU SERVICE DE LA CLASSE

COMITÉ DE PILOTAGE :

Le projet s'appuie sur les compétences d'un comité d'experts en pédagogie et en gestes de premiers secours qui a validé le contenu du cédérom :

SAMU 69 :
Gilles BAGOU (Anesthésiste réanimateur), Françoise CHEVALLIER (Directrice CESU), Thierry COULON (médecin urgentiste), Nathalie DAS NEVES (PARM et monitrice de secourisme), Paul PETIT (chef de service), Laurence RAQUIN (médecin urgentiste)

EDUCATION NATIONALE :
Françoise BRUN (Professeur des écoles), Christine KIEFFER (Infirmière) et Sylviane TROUILLET (Médecin)

MAE Solidarité 69 :
Françoise LAVANCHY (Enseignante et correspondante prévention)

CONCEPTION MULTIMÉDIA :

Fabrice COMTE, responsable éditorial de la société TIKA Editions et auteur multimédia (DESS multimédia en sciences de l'Education et licence de psychologie cognitive petite enfance)

PARTENAIRES :









PRODUCTION



TIKA Editions
|www.tika-editions.com | Courriel : contact@tika-editions.com

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE : A lire avant toute utilisation d'un jeu sur cédérom
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans l'environnement quotidien.

Ces personnes d'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux enseignants et parents d'être attentifs aux enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si vous-même ou un enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez cesser immédiatement de jouer et consultez un médecin.



INSTALLATION DU PROGRAMME 1

L'installation de ce programme doit s'effectuer de la façon suivante :

Etape 1 : **INSÉRER** le cédérom
Le programme se lance automatiquement après insertion du cédérom

Etape 2 : **ACCEPTER** la licence d'utilisation

Etape 3 : **LIRE** le fichier « Lisez-moi »

Etape 4 : **IDENTIFIER** l'école
Ce cédérom en « version école » est réservé exclusivement aux écoles primaires. L'utilisateur doit saisir le code établissement de son école *(ex : 013 2000 F)* pour pouvoir installer le programme.

Etape 5 : **ENVOYER** les données *(facultatif)*
Si l'ordinateur est connecté à l'Internet, le programme envoie des données techniques (système d'exploitation, mémoire vive, etc...) qui permettent d'assurer un suivi de la diffusion et une maintenance efficace.

Si l'ordinateur est hors connexion, alors un fichier « TIKA-Hector1 » se met sur le bureau pour être envoyé ultérieurement.

Etape 6 : **INSTALLER** le programme
Installation complète
Vous pourrez utiliser ce programme sans le cédérom. Il faut prévoir un espace libre de 450 Mo sur votre disque dur.
PS : Par défaut, le programme s'installe dans le dossier « applications ». Vous pouvez choisir un autre emplacement si vous le désirez.

Lanceur du programme
Cette utilisation nécessite l'introduction du cédérom dans le lecteur. Un dossier « prefs » est seulement installé sur votre ordinateur.

Etape 7 : **LANCER** le programme
Une icône Hector sur le bureau permet de lancer le programme.

Avertissement :
Vérifier que la configuration de votre ordinateur permet l'installation du programme (voir configuration minimale requise sur la jaquette du cédérom)
Le programme nécessite également la présence du logiciel Quick time 6.5 pour lire les vidéos. Il est installé automatiquement lors de l'installation du cédérom.



MAINTENANCE DU PROGRAMME 2

Après le téléchargement du programme et son installation sur le disque dur, vous avez accès à de nouvelles fonctionnalités du cédérom :

VERSION PC

Dans le menu «Démarrer», sélectionner dans la liste des programmes, le dossier «Hector apprends moi à porter secours», puis «Hector maintenance»

VERSION MAC

Dans le dossier «Applications», sélectionner dans la liste des programmes, le dossier «Tika_Hector1», puis «Hector maintenance»

Onglet 1 : **INSTALLATION**
- **Désinstaller** le programme (toutes les données sont supprimées de votre disque dur)
- **Lancer** le programme (sans installation)

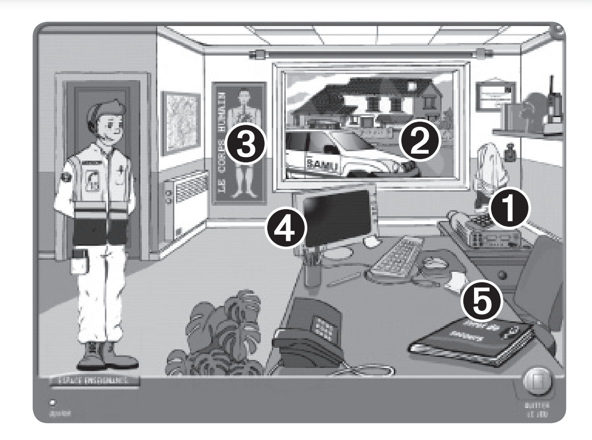


Onglet 2 : **MAINTENANCE**
- **Réinstaller** le programme
Cela permet d'éviter la phase d'enregistrement de l'école par Internet
- **Installer** Quick Time
- **Changer** la résolution de l'écran (mode plein écran)

Onglet 3 : **INFORMATION**
- **Lire et imprimer** la licence d'utilisation
- **Lire et imprimer** le fichier « lisez-moi »

P.S : Reportez-vous au fichier « lisez-moi» imprimable à partir du cédérom (onglet «information») pour obtenir plus de détails concernant l'installation et la maintenance du programme.





BIENVENUE DANS LE BUREAU D'HECTOR SAUVEUR, JEUNE MÉDECIN URGENTISTE

1- LES ACTIVITÉS :

❶ Accès aux activités **Procédures d'urgence**
❷ Accès aux activités **Prévention domestique**
❸ Accès aux activités **Corps humain**
❹ Accès au **Quiz d'évaluation**
❺ Accès au **Livret de connaissances**

2- LES SURPRISES À TROUVER :

- L'accident (cliquer sur la carte routière)
- L'appel au 15 (cliquer sur le téléphone)

3- LE PERSONNAGE D'HECTOR :

- À l'accueil de chaque jeu, il donne automatiquement la consigne. On peut le faire taire à tout moment en cliquant sur lui.
- Pendant le jeu, on peut le solliciter en cliquant sur lui pour qu'il explique à nouveau ce qu'il faut faire.





4- LA BARRE DE NAVIGATION :



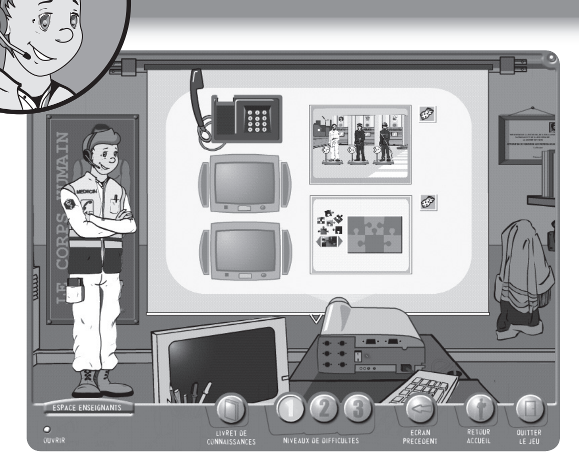
Outils de navigation :
❶ Bouton « Quitter jeu »
❷ Bouton « Retour accueil » bureau
❸ Bouton « Ecran précédent »

❹ Choix du niveau de difficulté :
Afin de faciliter le travail de l'enseignant, les jeux sont classés selon 3 niveaux de progression qui sont en correspondance avec les cycles 1, 2 et 3 du programme scolaire de l'école primaire. Ces indicateurs montrent à tout moment à quel public le jeu peut s'adresser.

Niveau 1 :	4 à 6 ans	Moyenne section au CP	enfant non lecteur
Niveau 2 :	7 à 9 ans	CP au CE1	enfant lecteur
Niveau 3 :	9 à 11 ans	CE2 au CM2	enfant lecteur

Avertissement :
Ces niveaux sont donnés à titre indicatif en fonction de tests réalisés en classe. Ils dépendent néanmoins du niveau des élèves et du travail réalisé par l'enseignant dans sa classe.

Accès aux ressources :
❺ Espace réservé aux enseignants
(cliquer sur l'onglet qui s'ouvre pour accéder à l'espace)
❻ Livret de connaissances



Cette partie du cédérom traite des connaissances qui servent à donner efficacement l'alerte en cas d'urgence :

- **Les numéros d'urgence : 15, 17, 18**
- **La mission des services d'urgence**
- **Comment donner l'alerte ?**
- **Des gestes qui sauvent**

NIVEAU 1

Ce niveau propose 2 jeux éducatifs pour connaître les services d'urgence et leur mission :

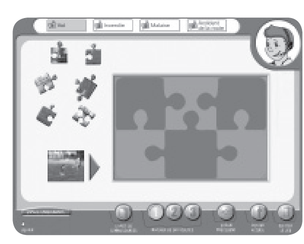
Jeu 1 :
Ce jeu permet de faire la différence entre les 3 services d'urgence de façon ludique



Jeu 1 : les services d'urgence

Fonctionnalités :
• Décompte de temps
• Décompte de parties

Jeu 2 :
Cet exercice apprend à se servir du téléphone en cas d'urgence en fonction d'une image puzzle à reconstituer.



Jeu 2 : les numéros d'urgence

Fonctionnalités :
• Décompte de situations (4 à faire)



NIVEAU 2 ET 3

Ce jeu confronte l'enfant à des situations d'accident à l'aide de 8 clips vidéo. L'enfant doit agir en respectant les étapes pour porter secours :
- Protéger
- Secourir
- Alerter

Après chaque clip, on demande à l'enfant d'appeler les secours par téléphone. Hector interroge l'enfant sur la situation par un questionnaire quiz.

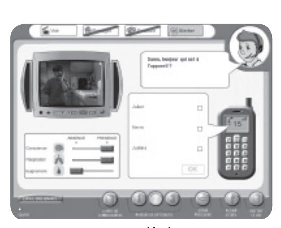


Protéger / Secourir

Niveau 2 :
Des situations d'accidents simples à gérer

- **clip 1 :** Brûlure thermique (Casserole bouillante)
- **clip 2 :** Brûlure chimique (Eau de javel)
- **clip 3 :** Choc avec une plaie ouverte (Skate-board)
- **clip 4 :** Chute sur le dos (Arbre)





Donner l'alerte

Niveau 3 :
Des situations plus graves qui nécessitent des gestes de secours techniques

- **Clip 1 :** Malaise (Mise en PLS)
- **Clip 2 :** Etouffement (5 tapes dans le dos)
- **Clip 3 :** Electrisation (Protection)
- **Clip 4 :** Coupure (Point de compression)



Voir les résultats

Fonctionnalités :
• Décompte de situations (8 à faire)
• Possibilité de rejouer le même clip
• Indicateur de santé

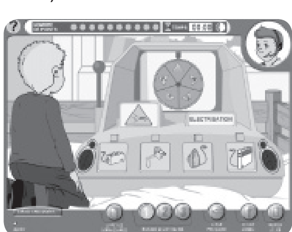
Cette partie aborde le thème de la prévention à la maison. De façon ludique, l'enfant traite les notions suivantes :

- **Les objets dangereux à la maison**
- **Les situations de danger**
- **La responsabilisation**

NIVEAU 1

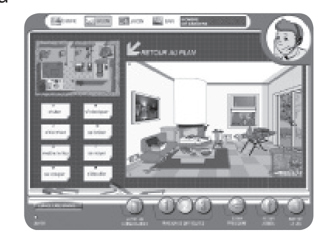
L'enfant doit aider TOM le fils d'HECTOR à jouer à la **machine à dangers**. Il faut répérer les objets dangereux en les classant par catégorie de risques (électrisation, coupure, brulûre, étouffement, intoxication).

Fonctionnalités :
- Décompte de temps
- Compte à rebours (15 secondes)
- Perte de 2 points à chaque échec



NIVEAU 2

A partir du plan de la maison d'HECTOR, ce jeu propose d'identifier les différents dangers dans :
- La cuisine,
- La salle de bain,
- Le salon / salle à manger
- Le jardin et le garage.

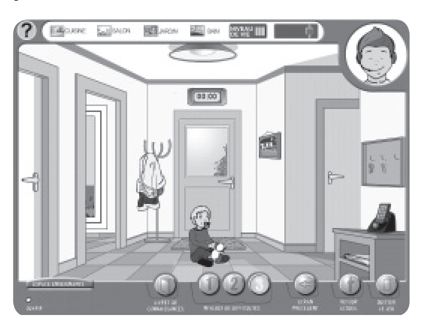


Fonctionnalités :
- Décompte de dangers (5 à trouver)

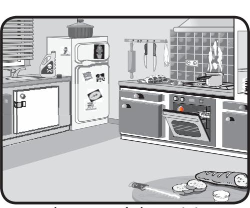


NIVEAU 3

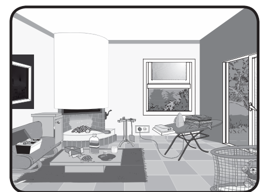
En l'absence d'HECTOR, l'enfant a la responsabilité de surveiller le turbulent TOM à la maison. Sa mission est de **sécuriser, le plus vite possible, toutes les pièces afin d'éviter un accident ! !**



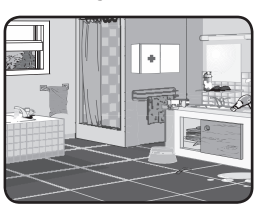




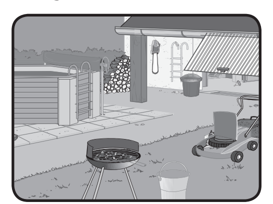
5 dangers à la cuisine



5 dangers au salon



5 dangers dans la salle de bain

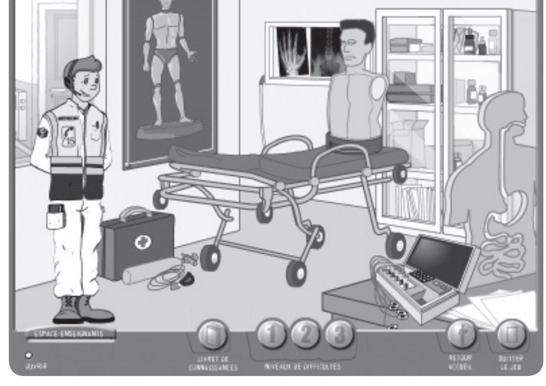


5 dangers au jardin

Fonctionnalités :
- Décompte de dangers (5 à trouver par piece)
- Décompte de temps
- Niveau de vie de TOM

(ex : accident grave = 3 barres perdues)
- Avertisseur sonore de danger
- 3 niveaux de jeu (facile, normal, difficile)

➜ voir choix du niveau dans l'espace enseignant



Cette partie propose une exploration du corps humain à la fois externe et interne.

Elle aborde les thèmes suivants :
- **le schéma corporel**
- **les organes**
- **les fonctions vitales**

NIVEAU 1

Ce jeu propose de travailler sur le **schéma corporel** avec notre mannequin qui a toujours mal quelque part. Il permet d'acquérir du vocabulaire spécifique de l'extérieur du corps humain.

Fonctionnalités :
- Décompte de points (10 à gagner)
- Perte de 2 points à chaque échec
- Décompte de temps
- Compte à rebours (20 secondes)

NIVEAU 2

Ce jeu propose de recomposer un corps pour identifier les différents organes qui composent les fonctions vitales :
- le système nerveux
- l'appareil circulatoire
- l'appareil respiratoire
- l'appareil digestif.

Fonctionnalités :
- Décompte d'appareil (4 à explorer)
- Décompte de temps

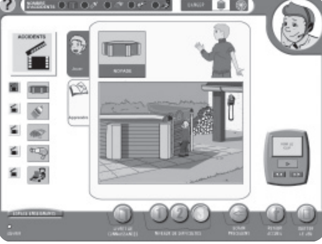


NIVEAU 3

Grâce à des appareils de mesure médicaux, l'enfant peut observer la réaction des **fonctions vitales** lors d'un accident. Le jeu explore 5 types d'accident :

•Étape 1
Choisir un accident

- Noyade
- Electrisation
- Intoxication
- Coupure
- Etouffement



Étape 1

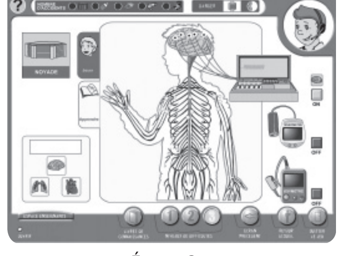
•Étape 2
Secourir en agissant sur la fonction vitale touchée la première

L'enfant peut s'aider des appareils de mesures pour identifier les effets de l'accident à l'intérieur du corps de la victime

- EEG
- Tensiomètre
- Oxymètre





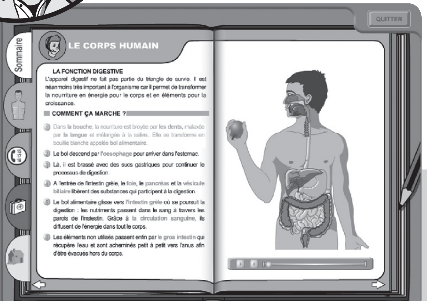


Étape 2

•Mode apprendre
Comprendre les fonctions vitales en faisant des expériences sur le corps humain

Fonctionnalités :
- Décompte de situations (5 à expérimenter)
- Compte à rebours (15 secondes pour réagir)
- Avertisseur sonore de danger
- Mode Apprendre (cliquer sur l'onglet et le livre sonore)



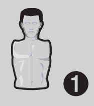


Ce livret résume les connaissances de base relatives à la prévention et aux premiers secours.

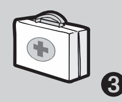
Il doit permettre à l'enseignant et à l'élève de fin de cycle 3 (avant l'entrée au collège) d'acquérir une culture de l'urgence.

CONTENU

Le livret traite sous forme interactive les 4 thèmes suivants :

 ❶

 ❷

 ❸

 ❹

❶ **La connaissance du corps humain,**
❷ **Les services d'urgence** et leur mode de fonctionnement,
❸ **Les gestes qui sauvent** avant l'arrivée des secours,
❹ **La prévention** des accidents domestiques.

Des animations permettent d'illustrer de façon interactive les informations données

PS : les connaissances du livret peuvent être évaluées grâce au Quiz d'évaluation du cédérom

NAVIGATION DANS LE LIVRET

- Livret accessible en permanence sur chaque écran
- Chaque partie est accessible soit par onglet, soit en utilisant les flèches situées en bas de page
- Le bouton « Quitter » permet de retourner dans la partie du cédérom précédemment visitée



IMPRESSION DU LIVRET

La version imprimable du livret peut être éditée à partir de l'espace enseignant
➜ voir partie « livret porter secours »



Le quiz d'évaluation fonctionne de la façon suivante :
- **Etape 1 :** S'identifier
- **Etape 2 :** Choisir le module à passer
- **Etape 3 :** Répondre aux 10 questions
- **Etape 4 :** Voir ses résultats

Il permet d'obtenir une note sur 20 lorsqu'on a passé les 4 modules distincts.



CONTENU

Chacun des modules est indépendant et composé de 10 questions tirées aléatoirement par le système :

❶ **Module 1 :** CORPS HUMAIN
❷ **Module 2 :** SERVICES D'URGENCE EN FRANCE
❸ **Module 3 :** GESTES QUI SAUVENT
❹ **Module 4 :** PRÉVENTION DOMESTIQUE

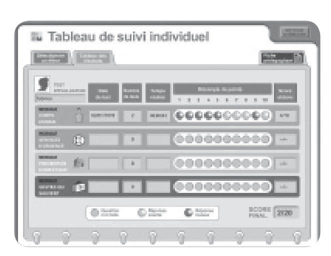
3 types de question / réponse :
- choisir une réponse parmi trois proposées
- choisir plus d'une réponse
- mettre dans l'ordre

La longueur des vaisseaux sanguins mis bout à bout représente :
1 500 kilomètres
15 000 kilomètres
150 000 kilomètres

Fonctionnalités :
- Décompte de points (10 points x 4 modules)
- Tableaux de résultats
- Accès au livret (voir les bonnes réponses)
- Possibilité de rejouer le même test

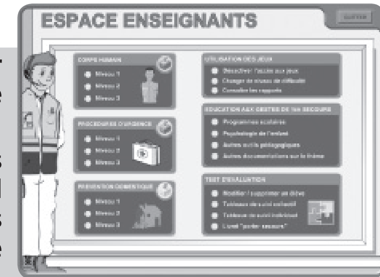
TABLEAUX DE SUIVI

À partir de l'espace enseignant, l'utilisateur peut accèder à des **tableaux individuels et collectifs** qui stockent les résultats obtenus par les élèves.



Ils prennent en compte les critères suivants :
- Date du test
- Nombre de tests
- Temps réalisé
- Décompte de points réussite / échec
- Moyenne de la classe





Cet espace permet d'accompagner l'enseignant dans sa démarche pédagogique.

Il met à sa disposition des ressources documentaires et du matériel imprimable en lien direct avec les exigences du programme scolaire de l'école primaire.

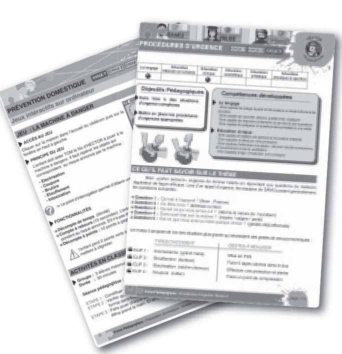
Le livret est accessible à tout moment dans le cédérom.

MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE IMPRIMABLE

Chaque jeu multimédia est complété par du matériel consultable et éditable à utiliser en dehors de l'ordinateur.

Pour chaque thème, l'enseignant a à sa disposition 4 types de ressources :

- Du **matériel à construire**
- Des **exercices individuels**
- Des **exercices collectifs** à réaliser en petit groupe
- **1 fiche pédagogique par jeu** (soit 9 fiches) qui propose une méthodologie claire pour organiser des séquences de travail avec ou sans l'ordinateur.



fiches pédagogiques



exemple de matériel imprimable

EDUCATION AUX GESTES DE PREMIERS SECOURS



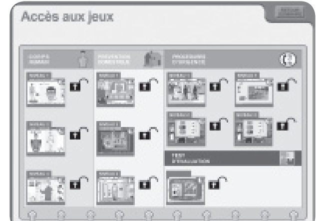
• Rubrique : **Programmes scolaires**
Cette partie met à disposition les textes officiels sur l'éducation aux gestes de premiers secours du programme scolaire (B.O, arrêtés ministériels, etc...)

• Rubrique : **Psychologie de l'enfant**
Cette partie aborde la prévention sous l'angle de la psychologie. Elle met en évidence les derniers travaux sur la prise de risque chez les jeunes et la relation avec les parents.

• Rubrique : **Autres outils pédagogiques**
Zoom sur différents outils qui peuvent être utilisés en complément du cédérom

• Rubrique : **Autres documentations**
Zoom sur des compléments d'informations, sites Internet et livres en rapport avec l'éducation aux premiers secours

UTILISATION DES JEUX



• Rubrique : **Désactiver l'accès aux jeux**
Cette fonction permet à l'enseignant de bloquer l'accès à certains jeux en fonction de ses choix pédagogiques. Ainsi, des jeux peuvent être désactivés et non accessibles aux élèves.

• Rubrique : **Changer le niveau de difficulté**
Concerne uniquement le jeu Niveau 3 de la partie « prévention domestique ».
L'enseignant peut choisir entre : **Facile** / **Moyen** (mode par défaut) / **Difficile**.

• Rubrique : **Consulter les rapports**
Cette fonction permet d'envoyer des rapports par Internet



➜ **Rapport technique :** données techniques sur l'ordinateur (système d'exploitation, mémoire vive,...)
➜ **Rapport d'utilisation :** nombre de visites par jeu